MCD
MAGAZINE

- Diskmagazines
- In- en uitfaden
- Zandvoort '93
- C-Qencr
- MSX-DOS 2
- Nieuwe demo's
- Black Cyclon

Jaargang 3
Nummer 12
November/December 1993

MSX Club
DRECHTSTEDEN

COLOFON

Voorzitter
[illegible]

Penningmeester
[illegible]

Secretaris
[illegible]

Redactie
Arjan Steenbergen, 078-148378
[illegible]

Public Relations
[illegible] Schut, 078-160023

Vormgeving
Arjan Steenbergen, 078-148378

Drukwerk
[illegible] Schut, 078-160023

Correspondentieadres
MSX Club Drechtsteden
[illegible]
Dordrecht tel. 078-[illegible]

Lid worden?
[illegible]

Donatie & Contributie
[illegible]
t.n.v. MSX Club Drechtsteden
[illegible]
[illegible] Dordrecht

Inzenden materiaal
[illegible]
Arjan Steenbergen
[illegible]
[illegible] Dordrecht
[illegible] ook mogelijk.

Medewerkers a/h clubblad
Bas Vijfwinkel
Sandy Brand
Eric [illegible]

Copyright (C) 1993
Niets uit deze uitgave mag vermenigvuldigd en/of gepubliceerd worden zonder voorafgaande toestemming van de redactie

Inhoud

Voorwoord 2
Diskmagazines 3
In/uitfaden 5
Redactioneel 8
Zandvoort '93 9
C-Qencr 11
MSX-DOS 2 13
Black Cyclon 16
Nieuwste demo's 17

Agenda

12 November

Clubavond

19 & 20 November

HCC beurs in Utrecht

26 November

Clubavond
Werken aan MSX-printer-scanner

10 December

Clubavond
Thema-avond: Dynamic Publisher

17 December

Speciale Kerst-clubavond
met Rad van Avontuur, Spelcompetitie en meer...

5 Februari

MSX User Happening

Het Voorwoord

Beste MSX vrienden,

Dit is het laaste clubblad van dit jaar. Misschien is het wat vroeg maar ik wilde toch alvast een beetje terugkijken op het afgelopen jaar. Onze club is goed op weg wat betreft het ledenaantal en aktiviteiten. Ook kan de club nu bogen op de mensen die de MSX computer wat vooruit brengen door steeds weer met nieuwe mogelijkheden te komen, zoals geheugen-uitbreidingen en expansieslots. Ik, als voorzitter, ben dan ook blij dat de aanzetter van dit alles (nu hij het wat rustiger aan gaat doen) lid van onze club is geworden. Op de beurzen zijn we ook wat bekender aan het worden, zodat mensen uit heel Nederland weten wat de letters MCD betekenen. Met het blad MCCM hebben we goede contacten, en in de Maiskoek van Frank Druijf staan we regelmatig vermeld (bedankt Frank). Dus wat de PR betreft hebben we niet te klagen. We hebben dit jaar een niet ongezellige open dag mogen houden die toch nog goed bezocht was (ondanks de mist). Ons nieuwe onderdak in buurthuis 'De Ducdalf' is ons goed bevallen. De ruimte is groot en er is een gezellige bar. Deze korte terugblik brengt ons bij de toekomst van de club. Ik zie die toch met een klein zorg tegemoet. Er zijn namelijk steeds meer leden die naast hun MSX een PC hebben of die gaan aanschaffen (de voorzitter ook) (NvdR. wij ook, zoals u ziet...). En niet alleen in onze club gebeurd dat, maar ook bij vele andere MSX-ers, zodat door het kleinere aantal en de minder goede software de MSX het af moet leggen tegen wat er op de PC geboden wordt. (NvdR. behalve op muziekgebied!) Nu is de MSX door het vriendelijke gebruik en de vele mogelijkheden nog niet verloren, maar wel verliest het steeds meer terrein. Dit omdat er geen soft- en hardware- bedrijven in Europa zijn die deze machine promoten. Als we in Nederland de handen in één slaan en zo mogelijk elkaar helpen kan de MSX nog vele jaren mee. Na deze korte overdenking van mij sluit ik nu dit voorwoord af. Alvast een goede en blijde feestmaand toegewenst.

H.Meijers (voorzitter MCD)

Diskmagazines

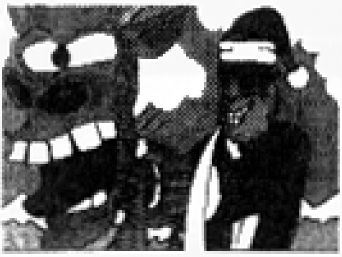
Eigenlijk had ik dit al veel eerder moeten doen. Maar ja, beter laat dan nooit... Ik zal een paar van de meest bekende diskmagazines met elkaar vergelijken.

NMC Disk

De afkorting NMC staat, zoals u misschien weet, voor Nederlandse MSX Club. Het eindoordeel in deze recensie bepaal ik aan de hand van NMC Disks 1 t/m 4. Op ieder van deze disks staan een aantal demo's/promo's en een tekstmenu. Ik krijg het idee dat de NMC nog niet precies weet wat ze met hun disk willen doen. Deze disk ligt in het midden tussen een picturedisk en een disk- magazine. Er staan aardige demo's op, maar niet genoeg voor een picturedisk (zoals die van Sunrise) en het aantal teksten dat er op staat is niet genoeg voor een diskmagazine. Al met al is het best een aardige disk die ook grafisch en technisch goed in elkaar zit, maar ze behoort helaas niet tot mijn persoonlijke Top 3.

Quasar

Dit is natuurlijk het diskmagazine van MSX Club Gouda. De Quasar wordt gemaakt door First Class Software. De Quasar is inmiddels al aan nummer 24 toe. Toen de Quasar net uitgebracht werd was het tekstmenu niet mooi en was ook de muziek niet veel soeps. Tegenwoordig is op het technische en grafische gedeelte van de quasar niets meer aan te merken. Een ding is echter wel hetzelfde gebleven: het geringe aantal (interessante) teksten. Er staan op de Quasar wel veel teksten maar slechts een klein aantal recensies en cursussen. Toch is de Quasar een disk die je zo af en toe eens aan moet schaffen. Gewoon om op de hoogte te blijven van Gouda's activiteiten. Zo koop ik op iedere MSX-beurs weer een paar Quasars erbij.



Golden Power

Dit diskmagazine wordt gemaakt door Emphasys. Het is het meest komische diskmagazine van Nederland. De medewerkers van Empasys vinden dat veel MSX'ers te serieus zijn en daar proberen zij iets aan te doen. Hun recensies zitten dan ook vol met grappige opmerkingen. Ook zijn zij zeer creatief in het achter- halen van de betekenis van een af- korting. Desalniettemin schrijven ze goede recensies waarbij ze niet bang zijn hun mening te geven. Er staat altijd een groot aantal teksten op de disk, waardoor het software-menu er vaak wat bij inschiet. Wat mij betreft zou dat menu er wel af mogen, ik lees liever hun teksten. Een aanrader!

Sunrise Magazine

Zonder twijfel is dit het beste diskmagazine van Nederland. Het heeft een prachtige gebruikersinterface en het staat barstensvol interessante teksten. Alleen al de afdeling programmeren is voor mij iedere keer weer reden genoeg om dit magazine te kopen. Daarbij staan er ook nog heel veel recensies van de allernieuwste software en andersoortig 'nieuws' op. Technisch, grafisch en muzikaal zit alles prima in elkaar. Dit alles geldt ook voor de Sunrise Special, het diskmagazine voor programmeurs.

Conclusie

Sunrise Magazine en de Golden Power Disk zijn zonder twijfel de twee beste diskmagazines van Nederland. Het is ook zeker de moeite waard er een abonnement op te nemen. De Quasar bevat naar mijn mening iets te weinig teksten. Overigens, de Future Disk is ook een bekend diskmagazine, maar bij gebrek aan een recensie exemplaar (hint hint!) kon deze disk niet besproken worden.

Arjan Steenbergen

IN- en UITFADEN

Deze keer, in het kader van de reeks VDP artikelen van Sandy Brand, een kleurenfade-routine.

Deze keer een color-fade routine op de interrupt in ML. Deze routine kan kleuren in- en uitfaden in alle schermmodes (behalve screen 8 en hoger) en kan gewoon in BASIC gebruikt worden.

Hoe gebruik je deze routine

In principe kun je de routine op elk gewenst adres zetten maar ik ga er voor het gemak vanuit dat het programma start op adres &H9000.

`defusr=&h9000`: buig hook H_TIMI af naar de fade-routine.

`defusr=&h9002`: buig hook H_TIMI weer terug.

verdere instellingen:

`&H9004`: counter, zet hier 255 neer om de routine te starten.

`&H9005`: FADE-DIRECTION. 0 = fade out (naar zwart), 1 = fade in (vanaf zwart)

`&H9006`: SPEED: de snelheid van de fade (komt overeen met het aantal interrupts die gewacht worden).

`&H9007` t/m `&H9026`: bij fade out: hier moet het huidige palet komen te staan. bij fade in : hier moet het palet staan waar de routine mee moet eindigen.

Er zijn dus 32 bytes voor 16 kleuren gereserveerd.De kleur volgorde is anders dan we gewend zijn, namelijk: RBG (Rood, Blauw, Groen in plaats van RGB zoals in `COLOR=(C,R,G,B)`). Dit vanwege de instelling van de VDP. Het gaat als volgt: Zet in R#16 de kleur die je gaat instellen en schrijf vervolgens 2 bytes naar VDP poort#2 (zie figuur 1). Zoals je ziet zijn er voor elke kleur 3 bits gereserveerd die overeenkomen met 8 nuances (0 = uiterst zwak,1 = uiterst sterk).

Figuur 1.

MSB	7	6	5	4	3	2	1	0	LSB
Byte #1	0	R2	R1	R0	0	B2	B1	B0	
			red				blue		
Byte #2	0	0	0	0	0	G2	G1	G0	
							green		

Om het programma eenvoudig te houden heb ik deze volgorde ook maar aangehouden. Op adres H9007 staat dus byte#1 voor kleur 0, op &H9008 staat byte #2 voor kleur 0, op &H9009 staat byte #1 voor kleur 1 enz. Het grootste gedeelte van het programma heb ik nu in feite al besproken. Hier eindigd dit artikel dan ook. Ik zal in het volgende nummer de rest van de routine uitleggen (dit artikeltje is eigenlijk al te lang). Tot de volgende keer Beam me up, Scotty!

Sandy Brand

```
        ORG     &H9000
H_TIMI: EQU     &HFD9F
START:  JR      R_HOOK
START2: JR      D_HOOK
ACTION: DEFB    0
FD_ACT: DEFB    0
SPEED:  DEFB    100
COLORS: DEFB    0,0,0,0,0,0,
0,0
        DEFB    0,0,0,0,0,0,
0,0
        DEFB    0,0,0,0,0,0,
0,0
        DEFB    0,0,0,0,0,0,
0,0
C_USER: DEFW    0,0,0,0
        DEFW    0,0,0,0
        DEFW    0,0,0,0
        DEFW    0,0,0,0

; data field for hooks
O_TIMI: DEFB    0,0,0,0,0
N_TIMI: JP      ROUTIN
        RET
        RET

; rebuild hook
R_HOOK: DI
        LD      HL,H_TIMI
        LD      DE,O_TIMI
        LD      BC,5
        LDIR
        LD      HL,N_TIMI
        LD      DE,H_TIMI
        LD      C,5
        LDIR
        EI
        LD      A,(7)
        INC     A
        LD      (PORT1W),A
        INC     A
        LD      (PORT2W),A
        RET
; disable hook
D_HOOK: DI
        LD      HL,O_TIMI
        LD      DE,H_TIMI
        LD      BC,5
        LDIR
        EI
        RET

; fade in/out
COUNTR: DEFB    0
PORT1W: DEFB    0
PORT2W: DEFB    0
ROUTIN:
        LD      A,(ACTION)
        CP      0
        JP      Z,D_END
        CP      255
        JR      NZ,FADE

;setup user field
```

```
        LD      A,(FD_ACT)
        CP      0
        JR      Z,JUMP11

;set datafield for fade-in
JUMP10: LD      B,32
        LD      HL,C_USER
LOOP10: LD      (HL),0
        INC     HL
        DJNZ    LOOP10
        JR      JUMP12

;set datafield for fade
out
JUMP11: LD      HL,COLORS
        LD      DE,C_USER
        LD      BC,32
        LDIR
JUMP12: LD      A,7
        LD      (ACTION),A
        JR      GO
FADE:   LD      A,(COUNTR)
        CP      0
        JR      Z,GO
        DEC     A
        JP      D_END
GO:     LD      A,(ACTION)
        DEC     A
        LD      (ACTION),A
        LD      A,(FD_ACT)
        CP      1
        JR      Z,FD_IN

; fade-out
FD_OUT: LD      B,15
        LD      HL,C_USER
        LD      A,(PORT1W)
        LD      C,A
LOOP1:  OUT     (C),B
        LD      A,16+128
        OUT     (C),A
        PUSH    BC
        LD      A,(PORT2W)
        LD      C,A
        LD      A,(HL)
        LD      B,A
        AND     &B00000111
        JR      Z,JUMP1
        LD      A,B
        SUB     A,&B00000001
        LD      B,A
JUMP1:  LD      A,B
        AND     &B01110000
        JR      Z,JUMP2
        LD      A,B
        SUB     A,&B00010000
        LD      B,A
JUMP2:  LD      A,B
        OUT     (C),A
        LD      (HL),A
        INC     HL
        LD      A,(HL)
        CP      0
        JR      Z,JUMP3
        DEC     A
        LD      (HL),A
JUMP3:  OUT     (C),A
        INC     HL
        POP     BC
        DJNZ    LOOP1
        JR      RESCNT

; fade-in
FD_IN:  LD      B,15
        LD      HL,COLORS
        LD      DE,C_USER
        LD      A,(PORT1W)
        LD      C,A
LOOP2:
        OUT     (C),B
        LD      A,16+128
        OUT     (C),A
        PUSH    BC
        LD      A,(PORT2W)
```

```
        LD      C,A
        LD      A,(DE)
        PUSH    DE
        LD      E,A
        LD      B,(HL)
        XOR     B
        LD      B,A
        LD      A,B
        AND     &B01110000
        JR      Z,JUMP4
        LD      A,E
        ADD     A,&B00010000
        LD      E,A
JUMP4:  LD      A,B
        AND     &B00000111
        JR      Z,JUMP5
        LD      A,E
        INC     A
        LD      E,A
JUMP5:  OUT     (C),E
        LD      B,E
        POP     DE
        LD      A,B
        LD      (DE),A
        INC     DE
        INC     HL
        LD      A,(DE)
        LD      B,(HL)
        CP      B
        JR      Z,JUMP6
        INC     A
JUMP6:  LD      (DE),A
        OUT     (C),A
        INC     DE
        INC     HL
        POP     BC
        DJNZ    LOOP2

RESCNT: LD      A,(SPEED)
D_END:  LD      (COUNTR),A
        JP      O_TIMI
```

Redactioneel

Helaas, het is een tijd goed gegaan, maar nu konden we eht blad toch echt niet op tijd afkrijgen. Hopelijk maakt de inhoud van het blad veel goed. Let vooral goed op de agenda, want er staan weer wat activiteiten in de planning. Moest ik nodig zeggen, in het vorige redactioneel, dat wat je op het scherm ziet niet altijd op de printer eruit komt. Kijk maar eens naar het misvormde plaatje wat ernaast stond. Daar had een papierspuwend kopieerapparaat moeten staan. Maar goed, deze keer beter. Het is u misschien al opgevallen dat het afbreken van sommige woorden niet helemaal goed gaat. Dat komt doordat dit clubblad in de engelse versie van Ventura is gemaakt. We hopen het volgende clubblad weer in een nederlandstalig programma te maken.

Arjan & Arjan

Lint Leeg?

Voor f12,50 en tegen inlevering van uw oude printerlint krijgt u van ons een gere-inkt printerlint terug. Deze service is alleen voor MSX-printerlinten van de VW 0030, NMS 1421/31 en van Seikosha MSX-printers. Het re-inkten wordt verzorgd door Maarten Schuit.

Zandvoort '93

U bent er toch ook wel geweest? Nee? De internationale MSX-beurs in Zandvoort had u niet mogen missen! Waarom, leest u hier.

"Een geslaagde dag," kreeg ik van iedereen te horen na afloop van de beurs, "maar wel een hoop herrie" kwam er dan nog achteraan. Dit is de algemene conclusie na een hele dag Zandvoort. Er was zoals gebruikelijk weer van alles te zien en te horen. Een traditie die men schijnbaar in stand wil houden is het minstens een keer laten uitvallen van de stroom. Ook op deze beurs week men niet van die traditie af. Voor onze club is het een vruchtbare dag geweest. We hebben alle aanwezige japanse-woordenboeken, en nog een aanzienlijk aantal FWS musicdisks en MCD Infodisks verkocht. Waarschijnlijk kunnen we zelfs weer wat nieuwe leden verwachten. Met z'n allen hebben we ook weer heel wat software gekocht. Een korte opsomming van de software die er te koop was:

- Diverse spellen (D.A.S.S., Magnar 2, Pumpkin Adv. II, Giana Sisters, Troxx, Solid Snail, e.v.a.)
- Muziekprogramma's (SME 3.8, KousTracker, PSG Tracker, C-Quensr, ...)
- Muziekdisks (judgement of sound, mb muzac disk, audiowave, arranger, ...)
- Demo's (Impact "The Ant" demo, No Limit, Revolutions, ...)
- Toepassingen (Aladin, Ted, Mod)
- Diskmagazines (sunrise magazine, golden power disk, quasar, NMC, future disk,...)

...en nog vele andere programma's waar ik nu even niet op kan komen. Van veel van de hierboven genoemde software zult u in dit, of in een van de volgende clubbladen, recensies aantreffen. Er waren op de beurs ook diverse demonstraties/promo's van binnenkort te verschijnen spellen. Ik denk dat we op de beurs in Tilburg een aantal varianten op Konami's Metal-Gear kunnen verwachten. Van

MSX Club Enschede hoorde ik dat er binnenkort weer een nieuwe versie van GIOS uitkomt. GIOS is een verzameling hele handige routines voor gebruik met Turbo-Pascal. Zoals gezegd was het geluidsniveau op de beurs zodanig dat je slechts met veel moeite met iemand een gesprek kon voeren. Hier had de organisatie echt wel iets aan mogen doen. Ik vermoed dat de oorzaak van het lagere bezoekersaantal mede te vinden is in de vele decibellen geluid. Het zou ook zo kunnen zijn dat mensen minder lang op de beurs blijven vanwege de herrie. De oplossing die FCS gevonden had voor het probleem van de geluidsoverlast was, hoewel niet orgineel, wel afdoende: koptelefoons gebruiken om je muziek ten gehore te brengen! Dit idee verdient zeker navolging! Opvallend was dat eigenlijk pas 's middags alle standhouders aanwezig waren, en dat hier en daar nog koortsachtig gewerkt werd om het programma af te maken.
Overigens, ik was laatst op de benelux computersbeurs in Eindhoven. Dat is een beurs voor PC/Amiga/Atari. Het eerste wat ik hoorde toen ik binnenstapte, was dat er ergens een MSX stond met een muziekdisk. Er was genoeg herrie te horen van PCs en Amiga's maar toch hoorde je de MSX overal bovenuit. Na een tijdje rondgelopen te hebben bleek dat er inderdaad een groepje MSX-ers aanwezig was. Ze draaiden de muziekdisk Arranger. Zo blijkt maar weer: Al klinkt de PC nog zo schel, de MSX overstemd hem wel!

Conclusie

Al met al was de beurs in Zandvoort toch weer een leuke beurs die we natuurlijk volgend jaar weer hopen te bezoeken. See you next year!

Arjan Steenbergen

C-Qensr

Zou dit dan eindelijk DE MIDI-sequencer zijn waar we al zo lang op zitten wachten? Lees maar...

Al vanaf de release van MIDI-Blaster in 1991 (?) wacht heel muziek-minnend Nederland op een goed sequencer programma, waarmee zelf MIDI-muziek kan worden opgenomen, bijgewerkt en weergegeven. Ondertussen zijn er al vele MIDI afspeelprogramma's uitgekomen, maar nog steeds geen (goed) programma waarmee muziek rechtstreeks kan worden ingespeeld. FAC Soundtracker Pro was een stapje in de goede richting, maar door de beperkingen van het Soundtracker-muziekformaat was dit toch niet HET programma. Nu is er dan C-Qencer van First Class Software. Met dit programma is het eindelijk mogelijk om zelf muziek in te spelen. Helaas, en dat vindt ik heel erg jammer, is het (nog) niet mogelijk om de ingespeelde muziek bij te werken. Dus foutjes bijwerken is er niet bij. Volgens de makers (FCS & Magic Team) komt deze mogelijkheid nog wel, maar het is nog niet bekend wanneer.

Het programma

Zoals gezegd kan met C-Qensr MIDI-muziek worden opgenomen en weergegeven. Hiervoor heeft u dus een MIDI-interface nodig (om u keyboard aan te kunnen sluiten) en natuurlijk een keyboard/synthesizer met MIDI mogelijkheden. Wat het MIDI-interface betreft, dit mag een muziekmodule of MSX-MIDI (op de Turbo-R GT) zijn. Hoewel er nog twee ander MIDI-interfaces bestaan is dit voldoende. Immers, de FAC MIDI-Interface is bijna niet verkocht en MidiSaurus is heel zeldzaam.
Het programma werkt met standaard MIDI-files. Dat wil zeggen dat u muziekstukken, die bijvoorbeeld op de Atari of de PC zijn opgenomen, kunt

afspelen via dit programma. Ook de stukken die u zelf opneemt, worden in dit standaard formaat weggeschreven. Voor de kenners: formaten 0 en 1 worden ondersteund. Ondersteuning van deze standaard MIDI-files is zeer handig. Niet alleen zijn er zeer veel MIDI-files te krijgen, maar zo wordt ook gegarandeerd dat u compatible blijft met andere computers.

Werking

Wanneer we de disk opstarten zien we eerst wie de makers van dit moois zijn, d.m.v. een aantal mooie (waarschijnlijk op de PC gemaakte) plaatjes. Daarna wordt het hoofdprogramma ingeladen. Het programma werkt in SCREEN 0 oftewel in de tekstmode. Des-al-wel-te-plus beschikken we over een grafische muiscursor! Dit truukje wordt al langer op de PC gebruikt, maar het is leuk om het nu ook eens op de MSX te zien. In het midden van het scherm staat de mededeling dat voor programma gebruikt wordt gemaakt van MSX-Windows v0.2. Dit is een door FCS zelf geschreven verzameling routines, niet te verwarren met de duitse MSX-Windows cartridge. Het programma werkt, zoals u waarschijnlijk al begrepen had, met de muis en/of cursortoetsen. U selecteert een functie door ze aan te klikken in de pulldown-menu's.

Het gebruik C-Quenser is heel eenvoudig in het gebruik. Alle menuopties spreken voor zich. Laden / Saven, Record / Play, Select / Delete track, Set sounds / volumes. Dit zijn de meest gebruikte functies en veel meer zit er ook niet in. Het inspelen gaat met een snelheid van 92 tikken per kwart noot. Dit is behoorlijk snel. Voor het opnemen van een hoop sysex codes (bijvoorbeeld uit een spel dat zelf geluiden aanmaakt in je midi-module) is dit echter net iets te langzaam. Het afspelen gaat met 480 tikken per kwart noot. Dit is meer dan genoeg. Het inspelen gaat heel gemakkelijk. Als je er even voor gaat zitten heb je zo een nummer in elkaar. Dan nog een titel verzinnen en de copyright mede- delingen erbij en klaar is klara.

Conclusie

C-Quensr is een solide no-nonsense programma. Hij heeft wat hij moet hebben (op de editor na), en verder geen overbodige franje. Desondanks ziet het programma er verzorgd uit en heeft het een prima gebruikers-interface. Ik zou dit programma iedereen die muziek wil maken op zijn MIDI-instrument aanraden. Geen gezeur met lastige drivers of zo, gewoon spelen maar. Aanschuffen dus! De prijs mag geen bezwaar zijn want die is slechts fl 20,-.

Arjan Steenbergen

MSX-DOS 2

Op de clubavonden blijkt vaak dat mensen toch niet precies weten wat ze nu eigenlijk kunnen met MSX-DOS 2. Daarom heb ik besloten er wat artikelen aan te wijden.

Iedereen kent wel MSX-DOS 1. Er zijn veel verschillende versies van. Ik heb er zelf ook een paar staan: 1.03 en 1.14 en waarschijnlijk nog wel meer. Verschillen heb ik nooit gezien. Wanneer echter MSX-DOS 2 wordt gebruikt is dat wel anders. Er is nu een heleboel dingen meer mogelijk. Dat MSX-DOS2 een tamelijk geavanceerde DOS is blijkt wel uit het feit dat veel dingen uit MSX-DOS2 nu pas op de PC in MS-DOS 6, de nieuwste DOS-versie, verwerkt zijn.

In deze serie artikelen wil ik niet ieder commando van MSX-DOS2 gaan uitspitten maar, ik wil gewoon een aantal nieuwe functies eruit lichten die in de praktijk erg handig zijn of gewoon veel gebruikt worden.

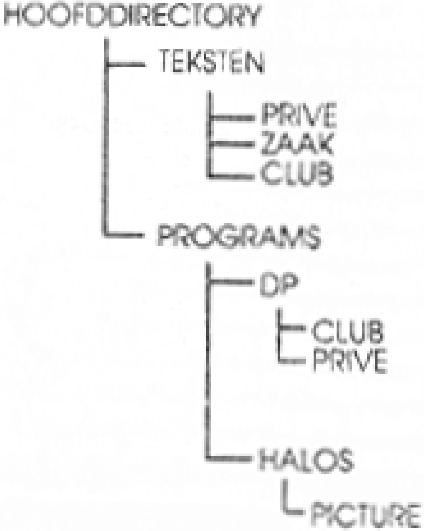
MS(X)-DOS

MSX'ers die naast hun oude vertrouwde MSX ook een PC hebben staan zullen met MSX-DOS2 geen enkele moeite hebben. MSX-DOS2 werkt namelijk precies hetzelfde als MS-DOS op de PC.

Subdirectories

De meest in het oog springende toevoeging aan MSX-DOS2 t.o.v. DOS1 is het ondersteunen van subdirectories. Wat zijn nu eigenlijk subdirectories? Nu, op een gewone MSX schijf, geformateerd onder DOS1 staat zoals u weet 1 directory. De inhoud daarvan kunt u opvragen met FILES of DIR. In zo'n directory kunnen maximaal 112 files staan. Dit is over het algemeen ruim voldoende. Maar als u nu bijvoorbeeld een diskette vol met stempels of fonts van dynamic publisher bekijkt, zult u zien dat

er nog een hoop schijfruimte vrij is. Omdat er maar 112 files in de directory kunnen staan, kunt u die ruimte dus niet benutten. Bij MSX-DOS2 is het mogelijk extra directories aan te maken. Dit heten sub-directories. De directory die je onder DOS1 ziet noemen we de hoofddirectory (ook wel root-directory). Als we even bij het voorbeeld van de schijf met fonts blijven dan kunnen we bijvoorbeeld in de hoofddirectory een subdirectory aanmaken voor tekstfonts, en een directory voor specialfonts. Zo heb je dus fonts die bij elkaar horen in 1 directory bij elkaar staan i.p.v. dat alles door elkaar staat. Dit is veel makkelijker als je een bepaalde font zoekt. Nu is het ook mogelijk om in een subdirectory weer een subdirectory te maken. Op die manier krijg je een boom-structuur van directories. Een voorbeeld:



Dit voorbeeld zal ik door heel het artikel heen gebruiken. In dit voorbeeld bevat de hoofddirectory dus twee directories: TEKSTEN en PROGRAMS. De subdirectory TEKSTEN bevat weer de subdirectories PRIVE, ZAAK en CLUB. De directory PROGRAMS bevat ook weer een aantal subdirectories. Zoals u ziet mogen subdirectories meerdere keren voorkomen, mits ze in een andere directory staan. De computer kan de twee subdirectories CLUB uit elkaar houden doordat de een in de directory TEKSTEN staat en de ander in DP.

Hoe maak je directories?

Dat gaat als volgt. Een directory maken we aan met het MakeDir commando: MD. Een voorbeeld:

```
A:\MD TEKSTEN
```

Er vanuit gaande dat we in de hoofddirectory begonnen, hebben we nu de directory TEKSTEN aangemaakt zoals in het eerdere voorbeeld. Geven we nu echter een DIR commando dan krijgen we nog steeds de inhoud van de hoofddirectory te zien. We moeten daarom eerst van directory wisselen. Dit doen we met het ChangeDir commando: CD. Een voorbeeld:

```
A:\CD TEKSTEN
```

We zien nu dat de prompt (A:\) veranderd. Deze is nu A:\TEKSTEN geworden. Dit betekend dat nu de directory TEKSTEN aktief is. Om het voorbeeld te volgen maken we nu de directories PRIVE, ZAAK en CLUB aan. Dit gaat als volgt:

A:\TEKSTEN\MD PRIVE
A:\TEKSTEN\MD ZAAK
A:\TEKSTEN\MD CLUB

Willen we nu naar de directory ZAAK dan doen we dat dus met CD ZAAK. Willen we echter alleen de inhoud van een directory bekijken maar er niet naar toe gaan dan volstaat ook een DIR commando met daarachter de naam van de subdirectory, dus DIR ZAAK. We willen nu wel naar de directory ZAAK dus we doen: CD ZAAK. De prompt ziet er nu zo uit:

A:\TEKSTEN\ZAAK

We zitten nu dus in de directory ZAAK, maar we moesten eigenlijk naar de directory CLUB. Hoe gaan we dat nu doen? CD CLUB gaat niet want club is geen subdirectory van ZAAK. We zien echter, als we een DIR geven, dat er al twee directories bestaan in ZAAK. Dit zijn '.' en '..'. Deze twee directories staan in iedere SUBdirectory. De directory '.' staat voor de huidige directory. Hiermee kun je geintjes uithalen zoals 'COPY . A:' in plaats van 'COPY *.* A:'. Maar nu is dat niet belangrijk. Wel belangrijk is de directory '..'. Daarmee kunnen we namelijk een directory 'terug'. Typen we namelijk

A:\TEKSTEN\ZAAK\CD ..

Dan zien we dat we opeens weer in de directory A:\TEKSTEN staan. Doen we nu CD CLUB dan zitten we

dus wel in de goede subdirectory.

Stel je nu eens voor dat je in de directory A:\PROGRAMS\HALOS\PICTURE zou zitten en je wilt naar A:\TEKSTEN\PRIVE. Dan zou je dus vier CD commando's nodig hebben om daar te komen. Dat zou een beetje te veel van het goede zijn. In plaats daarvan kan je ook 'CD \TEKSTEN\PRIVE' doen. Je staan er dan in een keer. Hoe kan dit nu, want dat is toch geen subdir van PICTURE? Nu, dat komt door de backslash (\) aan het begin. Die backslash betekent namelijk dat de computer vanaf de hoofddirectory begint te kijken. Je kan vanuit een subdir in een keer naar de root door 'CD \' in te typen.

Al die directories zijn natuurlijk wel leuk, maar ik wil ze natuurlijk ook kunnen wissen. Hoe doen we dat nu weer? Daar hebben we het comman-

do RemoveDir RD voor. Voordat we de dir kunnen wissen moet deze eerst leeg zijn, dus even met een DEL commando alles wissen en daarna
A:\TEKSTEN\RD PRIVE
De dir PRIVE is nu verdwenen uit de directory TEKSTEN. Als de file LOGO.PIC in de directory A:\PROGRAMS\HALOS\PICTURE zou staan dan is 'A:\PROGRAMS\HALOS\PICTURE' het pad (path) naar die file. Dit pad kunt u bij alle commando's gebruiken om de positie van een file aan te duiden. Om bijvoorbeeld de file naar B: te kopieeren doet u:
A:\TEKSTEN\COPY \PROGRAMS\HALOS\PICTURES\LOGO.PIC B:

Zo, dat was weer een hoop uitleg over directories. Ik zou u willen adviseren er veel moe te experimenteren. Als u met een lege disk begint, kan er niets fout gaan.

He he

Zo, dat was het voor deze keer. Ik wil nog wel even vermelden dat het gebruik van subdirectories op een gewone diskette wel handig is, maar dat het pas echt noodzaak wordt als u een harddisk aanschaft. Eigenlijk overbodig te vermelden, maar voor vragen/suggesties kunt u altijd bij mij terecht.

Arjan Steenbergen

Black Cyclon

Op spellen-gebied is de laatste tijd niet veel soeps uitgekomen. Daar komt echter nu verandering in....

He he, het werd wel weer eens een keer tijd voor wat nieuws! Parallax heeft ons uit de nood geholpen met hun nieuwe spel : Black Cyclon. Het spel is een vervolg op het bekende spel Magnar. Black Cyclon wordt geleverd met een zeer duidelijke spelbeschrijving, welke er tevens goed verzorgd uitziet. Bij dit spel wordt een off-disk kopieerbeveiliging toegepast. In de handleiding staan namelijk 10 tabellen met elk 260 codes op oranje papier met rode letters. Aan het begin van het spel moet er dan een code ingevoerd worden uit een van de tabellen. Over de kopieerbeveiliging is dus wel goed over nagedacht. Maar, is dan de vraag, is er ook zo goed over het spel nagedacht? De inleiding begint met een verhaal:

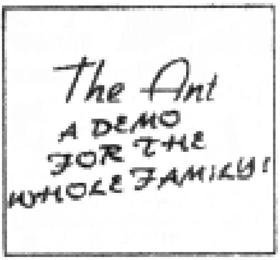
» vervolg op pagina 20

Nieuwste Demo's

Zoals op iedere MSX-beurs waren ook in Zandvoort weer heel wat demo's te zien en te koop. Hier een korte bespreking van een paar van die demo's.

Impact megademo 3: "The Ant"

Zoals de naam al zegt: het hoofdthema van deze megademo zijn MIEREN! Ze zijn dan ook in alle soorten en maten aanwezig. De componisten van Impact zijn nu eindelijk overgestapt naar Moonblaster, maar tegen verwachting in klinkt hun muziek nu niet meer zo 'gelikt'. De heren moeten blijkbaar nog even wennen. In de uit twee diskettes bestaande demo zitten verscheidene humoristische demo's. U moet deze demo gewoon een keer gezien hebben. In 'goede' Impact traditie zit deze demo ook weer vol bugs en fouten. Aan het eind van het verhaal over Super-Ant loopt de demo zelfs vast. De muziek in de demo is aardig. Het muziekje bij de 'Impact Member Profile' is de beste op de disk.



Revolution

Dit is een demo van 'The New Image'. De demo zit vol met technische hoogstandjes, zoals roterende scrollteksten, 45 graden scrolltekst met wave, vele kleuren op een scherm en een onleesbare superscroll. De muziek is niet veel bijzonders, maar als je van programmeren houdt is het leuk om te zien wat TNI er van bakt. (by the way, er zitten nog wat foutjes in deze demo. Een path daarvoor staat op het diskabonnement van de MCCM)

Judgement of Sound

Alweer een muziekdisk, deze keer gemaakt door Computania. Zoals alle muziekdisks tegenwoordig

is ook hier de muziek gemaakt in Moonblaster, en is dus 'stereo'. Er staan xx muziekstukken op deze disk. De kwaliteit van de muziek van de muziek varieerd wat maar over het algemeen zijn het leuke nummers. Gelukkig is het intro-beeld niet representatief voor de rest van de disk. Verder valt er weinig over te zeggen.

AUDIOWAVE #2

Audiowave is een uit Italie afkomstige muziekdisk met 30 nummers. Het zou een verzameling moeten zijn van de beste Moonblaster muziek. Veel nummers zijn dat inderdaad maar van sommige nummers zit ik toch te twijfelen waarom ze erop staan. Maar laten we het over de goede muziek hebben. Die voortreffelijke muziek is van een aantal bekende en onbekende makers zoals Impact, Fireworks (dit is geen vriendjespolitiek!!), DANDAN en Master of Audio. Deze disk is zeker een aanrader voor muziekliefhebbers. Op deze disk staat zo goed als geen house muziek. Niet dat ik iets tegen house muziek heb maar sommige 'so-called' muziekmakers denken dat alles waar je een harde drumpartij bij zet als house muziek over de toonbank kan.

TOTAL PARODY preview

Ook dit komt uit Italie en is een preview van een spel. Het spel is een platfrom-achtig spel waarvan je 1 level kunt spelen. Alles ziet er goed verzorgd uit. De muziek is goed en zeker de multilayers die in het spel gebruikt worden zijn zeer aardig verzonnen alhoewel dit de snelheid niet te goede komt. Als het spel ooit zal uitkomen en men gaat op dezelfde manier door dan zal het zeker een aanrader zijn.

Bas Vijfwinkel
&
Arjan Steenbergen

MCD Presenteert

Japans-Engels Woordenboek

Met meer dan 20.000 woorden en ruim 3500 kanji-tekens. Bespaar uzelf honderden guldens en vele uren opzoekwerk door dit computer-woordenboek. Zie voor recensies MCCM nr. 62 en ons clubblad nr. 9.

25,=

FWS Music Disk 2&3

Vele uren luisterplezier met deze twee diskettes vol met Moonblaster muziek. In de muziek wordt goed gebruik gemaakt van de stereo-mogelijkheden van Moonblaster. Een aanrader voor iedere muziekliefhebber.

5,=

TE KOOP

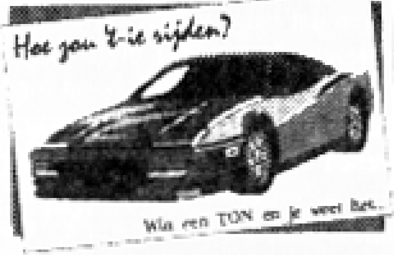
512 Kb geh.uitbr. + SCC-cartridges Kingsvalley 2 en F1-spirit
p.n.o.t.k. Tel. 078-160023

NMS 8245 + Monochrome monitor + MSX-printer + spellen + diversen
p.n.o.t.k. Tel. 078-164596

De MCD Bibliotheek

For everything you always wanted to know about MSX, but was afraid to ask

Het kan nog tot 17 November!



Koop nu uw loten voor

DE GROTE CLUBACTIE

en win fantastische geldprijzen van fl25,= tot een TON! Ook zijn er vele vakanties te winnen. Twijfel niet langer en bestel uw loten NU bij Yvonne Schuit voor slecht fl5,= per stuk op Telnr. 078-160023. De trekking vindt plaats op 18 November en op 21 November wordt de uitslag via de media bekendgemaakt. Van de prijs van ieder verkocht (!) lot gaat fl4,= naar de clubkas, dus koopt alle(n).

» vervolg van pagina 16

Het verhaal

Het is 6353, twee jaar nadat de Magnar elitetroepen de AJK fabriek vernietigden. AJK had een wapen ontwikkeld dat een planeet kon vernietigen met een enkel schot. Het prototype van deze "DI-A planetbuster" werd tijdens een transport onderschept door de "Rixon Pirates". Deze figuren zwerven door het heelal in een ruimtecruiser, genaamd "Ryxx". Deze cruiser bezit anti-detectieapparatuur. De federale recherche is er nooit in geslaagd de Ryxx te vinden, maar nu Magnar de DI-A op heeft kunnen sporen, is de positie van Ryxx ook bekend. Eric Frey is de hoofdpersoon en zijn missie is de DI-A te vinden en te vernietigen en Brian Famic te vermoorden die in het verhaal genoemd wordt. Je missie vindt dus in zijn geheel binnen de ruimtecruiser "Ryxx" plaats.

Ik ga niet het hele verhaal over zitten tikken, maar u moet maar van mij aannemen dat het een leuk verhaal is om te lezen. Je zou het bijna gaan geloven! Het spel werkt bijna op dezelfde manier als Magnar. Gedurende het spelen kun je voorwerpen gebruiken die je eerder gevonden hebt, om deuren te openen, enzovoorts. Het schip kan op een "Lock" gezet worden, om zo constant in dezelfde richting te kunnen vuren terwijl je beweegt. Voorwerpen kun je gebruiken met behulp van de zogenaamde "Action Key". Dit werkt alleen als je in de buurt van het object staat waarmee je het voorwerp wilt gebruiken. Bijvoorbeeld: In level 2 zijn er "Switch Hatches", poorten met een schakelaar. Je moet dan de "Hatch Controller" gebruiken door bij de Switch Hatch te gaan staan en op de action key te drukken. De poort gaat dan open. In totaal heb je vier verschillende wapens tot je beschikking. Dit zijn "Wave","Needle","Bomb" en "Spread". Deze wapens kun je vinden in de diverse velden. Het wapen wordt krachtiger door verschillende keren het desbetreffende wapen op te pakken.

Conclusie

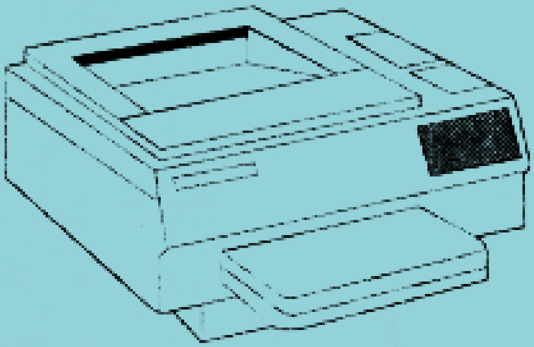
Ja, er is dus ook over het spel goed nagedacht. Het ziet er allemaal zeer verzorgd uit, en de muziek is ook van een goede kwaliteit. Persoonlijk bestempel ik dit spel als de beste nederlandse produktie die ik tot nu toe gezien heb!

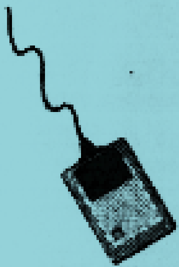
Arjan Kooij.

DCH

Dordtse Computer Handel

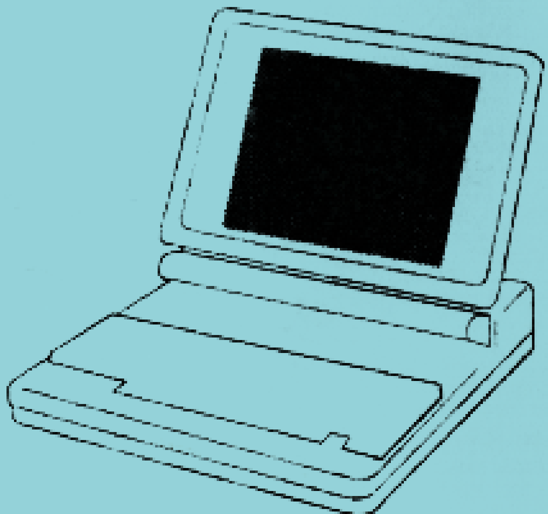
Krommedijk 9
3312 CD Dordrecht
Tel. 078-143491
Fax 078-314735





Verkoop van

Computers & supplies

Tevens

Reparaties & inruil